

AVENGER

Having successfully completed your training you are now ready to avenge your stepfather and take back the scrolls of Ketsuin from the wicked Yaemon to appease the God Kwon and release him from eternal hell. Your quest starts outside Quench Heart Keep where you must find the keys to gain access. Once inside you must kill the three guardians of the Keep. Beware, as they must be killed in a specific way and in a certain order.

Use your Shuriken wisely as once used you have only your unarmed combat to rely on.

As you fight your way through the many adversaries you may call on the God Kwon to replenish your endurance and inner force, but beware his temper is short and you may anger him.

To complete the game you must collect the scrolls and escape from the Keep having avenged the death of your Father and releasing Kwon from the power of Yaemon.

FEATURES

Full colour fourway scroll over a massive 300 screens of playing area within the 6 floors of the Keep.

Interactive sound FX. Intelligent enemies, trap doors to go up, grills to go down, wells, living floors, informative scrolling messages from Kwon, deadly spiders and numerous other enemies.

Useful items:

Magic sword, keys, shuriken, treasure, crowbar, iron fist, amulet, charms, a container, magic cord.

Playing tip:

Treasure can be collected for your personal gain but do not let greed affect your judgement!

SPECTRUM

HOW TO MOVE

O - UP
K - DOWN
L - LEFT
X - RIGHT
0 - FIRE/KICK/PUNCH
1 - PAUSE ON/OFF
2 - CALL ON KWON
3 & 4 SIMULTANEOUSLY - QUIT

Joystick

Compatible with a Kempston, Interface II and cursor joystick.

If you own a 128K Spectrum, load using the built-in tape loader. DO NOT SELECT 48K mode.

HOW TO LOAD

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

MSX

HOW TO MOVE

Q - UP
A - DOWN
O - LEFT
P - RIGHT
SPACE - FIRE/KICK/PUNCH
1 - PAUSE ON/OFF
2 - CALL ON KWON
3 & 4 SIMULTANEOUSLY - QUIT

Or Use Joystick

HOW TO LOAD

Insert cassette into cassette unit. Type BLOAD"CAS:","R. Press enter and then play on cassette recorder.

AMSTRAD

HOW TO MOVE

Q - UP
A - DOWN
O - LEFT
P - RIGHT
SPACE - FIRE/KICK/PUNCH
1 - PAUSE ON/OFF
2 - CALL ON KWON
3 & 4 SIMULTANEOUSLY - QUIT

Or Use Joystick

TO LOAD

Insert cassette into cassette unit.

Press control and enter, then press play on the cassette player. Then press any key.

Insert disk into drive. Type :CPM and enter.

CBM 64/128

HOW TO MOVE

; - UP
? - DOWN
Z - LEFT
X - RIGHT
Return - FIRE/KICK/PUNCH
H - PAUSE ON/OFF
1 - CALL ON KWON
Q - QUIT
or use Joystick, port 2.

HOW TO LOAD

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT & RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

Insert disk into drive. Type LOAD"X","8,1, and press RETURN. The program will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1986 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

AVENGER

Votre formation est maintenant terminée et vous êtes prêt à venger votre beau-père en reprenant les parchemins de Ketsuin dont s'est emparé Yaemon le Terrible pour apaiser la colère de Kwon et le sortir de l'enfer éternel. Vous commencez votre quête dans le donjon du désespoir, 'Quench Heart', où vous devez trouver les clés qui vous ouvriront la voie. Une fois à l'intérieur, vous devez tuer les trois gardiens du donjon. Mais prenez garde car ils doivent être tués d'une façon bien précise et selon un certain ordre.

N'utilisez vos Shurikens que lorsque c'est vraiment nécessaire, car une fois qu'ils seront épuisés vous devrez vous battre à mains nues.

En combattant vos adversaires, votre force va naturellement diminuer mais vous pouvez demander au Dieu Kwon de vous aider à recouvrer votre endurance et votre puissance. N'oubliez cependant pas qu'il a mauvais caractère et que vous risquez de le mettre en colère.

Pour terminer le jeu, vous devez reprendre les parchemins et vous échapper du donjon afin de venger la mort de votre père et de libérer Kwon du pouvoir de Yaemon.

CARACTERISTIQUES DU JEU

Défilement dans les quatre premiers 300 écrans de jeux aux couleurs intégrales dans les 6 étages du donjon.

Effets sonores interactifs. Ennemis intelligents, trappes pour remonter, grilles pour descendre, puits, planchers animés, messages secrets de Kwon défilant sur l'écran, araignées redoutables et toutes sortes d'ennemis.

Objets utiles:

Épée magique, clés, shuriken, trésor, barre à mine, poing de fer, amulette, fétiches, récipient, corde magique.

Conseil:

Le trésor que vous amassez vous reviendra mais vous laissez pas aveugler par la cupidité!

AMSTRAD

POUR SE DEPLACER

Q - Vers le haut
A - Vers le bas
O - Vers la gauche
P - Vers la droite
Barre d'espace - Pour tirer
1 - Pour suspendre/reprendre le jeu
2 - Pour appeler Kwon
3 & 4 simultanément - pour abandonner le jeu
Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux

CHARGEMENT

Introduisez la cassette dans le magnétophone.

Appuyez simultanément sur CONTROL et ENTER, puis sur la touche PLAY du magnétophone. Pour démarrer, appuyer sur n'importe quelle touche du clavier.

Introduisez la disquette dans l'unité.

Tapez :CPM et appuyez sur ENTER.

MSX

POUR SE DEPLACER

Q – Vers le haut
A – Vers le bas
O – Vers la gauche
P – Vers la droite

Barre d'espacement – Pour tirer

1 – Pour suspendre/reprendre le jeu

2 – Pour appeler Kwon

3 & 4 simultanément – pour abandonner le jeu

Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux.

CHARGEMENT

Introduisez la cassette dans le magnétophone.

Tapez **BLOAD** "CAS:","R. Appuyez sur la touche **ENTER** due clavier et puis sur **PLAY** du magnétophone.

CBM 64/128

POUR SE DEPLACER

Z – Vers la gauche X – Vers la droite

1 – Vers le haut ? – Vers le bas

Return – pour tirer/donner un coup de pied/frapper

Q – pour abandonner le jeu

H – pour suspendre/reprendre le jeu

1 – pour appeler Kwon

Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux sur le port 2.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone.

Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone.

Le programme se charge automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur.

Tapez **LOAD** "X:",8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1986 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

AVENGER

Jetzt, wo Du Deine Ausbildung erfolgreich hinter Dich gebracht hast, bist Du begierig, Deinen Stiefvater zu rächen und in den Besitz der Pergamentrollen zu gelangen, die der böse Yaemon an sich gerissen hat. Dies ist der einzige Weg, den erzürnten Gott Kwon zu versöhnen und ihn vom Schicksal ewiger Höllenqualen zu befreien. Dein Abenteuer beginnt Außerhalb des Kerkers der Dürstenden Herzen, dessen Eingang Dir verwehrt ist, solange Du die Schlüssel nicht hast. Im Innern mußt Du die drei Wächter ins Jenseits befördern, und zwar auf eine ganz bestimmte Weise und in einer

vorgeschriebenen Reihenfolge.

Setze Deine Shuriken gezielt ein, denn danach bist Du ganz allein auf Deine Kriegskünste angewiesen.

Im Kampf gegen zahlreiche Gegner kannst Du den Gott Kwon um Stärkung Deiner erlahmenden körperlichen und seelischen Kräfte anflehen. Aber strapaziere sein Wohlwollen nicht, denn er ist launisch und leicht zu verärgern.

Wenn Du das Abenteuer bestehen willst, mußt Du die Pergamentrollen in Deinen Besitz bringen und Deinen Weg aus dem Verlies finden, nachdem Du Deines Stiefvaters Mord gerächt und Kwon aus der Gewalt von Yaemon befreit hast.

FUNKTIONEN

Rollfunktion in vier Richtungen, mehr als 300 faszinierende Bildschirmenszenen in voller Farbe auf den 6 Ebenen des Verliees.

Interaktive Toneffekte. Intelligente Feinde. Falltüren zum Hochklettern, Gitterdeckel im Boden, tiefe Brunnenschächte, lebendige Böden, hilfreiche Mitteilungen von Kwon, tödliche Spinnen und zahlreiche andere feindliche Kreaturen.

Nützliche Objekte:

Magisches Schwert, Schlüssel, Shuriken, Schatz, Brecheisen, Eisenfaust, Amulett, Zauberformeln, Behältnisse, Zauberseil.

Spilitip:

Schätze kann man zur persönlichen Bereicherung sammeln, aber es ist gefährlich, wenn die Habgier die Oberhand über die Vernunft und den gesunden Menschenverstand gewinnt!

AMSTRAD

MANÖVRIEREN

Q – Auf

A – Ab

O – links

P – rechts

Leertaste – Feuer/Tritt/Schlag

1 – Pause ein/aus

2 – Kwon rufen

3 & 4 gleichzeitig – aussteigen oder Joystick benutzen

LADEANLEITUNG

Kassette in das Kassettengerät einlegen.

Gleichzeitig **CONTROL** und **ENTER** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Zum Starten eine beliebige Taste auf der Tastatur drücken.

Disquette ins Diskettenlaufwerk einschieben.

:CPM eingeben und **ENTER** drücken.

MSX

MANÖVRIEREN

Q – Auf

A – Ab

O – links

P – rechts

Leertaste – Feuer/Tritt/Schlag

1 – Pause Ein/Aus

2 – Kwon rufen

3 & 4 gleichzeitig – Aussteigen oder Joystick benutzen

LADEANLEITUNG

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen.

Den Befehl **BLOAD** "CAS:","R eingeben.

Die **ENTER**-Taste und dann **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.

SPECTRUM

MANÖVRIEREN

Q – Auf

K – Ab

Z – links

X – rechts

0 – Feuer/Tritt/Schlag

1 – Pause Ein/Aus

2 – Kwon rufen

3 & 4 gleichzeitig – Aussteigen

Joystick

Kompatibel mit Kempston, Interface II und Cursor Joysticks.

Besitzer eines 128K Spectrum verwenden zum Einlesen des Programms den eingebauten Kassettenspieler. NICHT die 48K Betriebsart wählen.

LADEANLEITUNG

LOAD "" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

CBM 64/128

MANÖVRIEREN

Z – links X – rechts 1 – Auf ? – Ab

Return – Feuer/Tritt/Schlag

Q – Aussteigen

H – pause einfans

1 – Kwon rufen

oder Joystick im Anschluß 2 benutzen

LADEANLEITUNG

Kassette:

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts.

Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Disquette:

Disquette ins Laufwerk einlegen. Dann Befehl **LOAD** "X:",8,1 eintippen und **RETURN** drücken.

Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1986 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren.

Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

Spectrum, Amstrad & MSX programmiert by: Greg Holmes Peter Harapp

Shaun Hollingworth Chris Kerry Colin Dooley

CBM 64/128 – Jason Perkins Mark Rogers

GRAPHICS by Steve Kerry